

GRAFIS LINGKUNGAN DESA WISATA BELANJA LAMONGAN JAWA TIMUR

Dimas Arif Tirtana¹
Aris Sutejo²

¹Mahasiswa, ²Dosen Prodi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Surabaya 60294
Telp/Fax. (031) 8782087

ABSTRAK

Desa Wisata Belanja merupakan sebuah lokasi wisata baru yang terdapat di Desa Sendang Dhuwur dan terletak di Kabupaten Lamongan. Mayoritas penduduk berprofesi sebagai pengrajin batik, pengrajin emas, dan pengrajin bordir sejak abad XV hingga saat ini tetap mempertahankan unsur tradisionalnya. Namun dalam perkembangannya wilayah tersebut kurang diketahui oleh masyarakat. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya media informasi yang dapat memberi informasi tentang desa serta fasilitas apa saja yang terdapat di desa tersebut kepada masyarakat sekitar. Untuk menginformasikan lokasi maupun fasilitas yang tersedia diperlukan media informasi salah satunya grafis lingkungan. Grafis lingkungan merupakan salah satu ilmu desain yang mempelajari tentang segala bentuk desain grafis pada lingkungan serta dapat memberikan citra visual dalam suatu wilayah. Penyisipan unsur visual yang sesuai dengan karakteristik desa berguna sebagai pembeda dari pada grafis lingkungan pada umumnya sehingga dapat mempermudah masyarakat mendapatkan informasi tentang lokasi tersebut sehingga perjalanan berwisata menjadi lebih mudah dan nyaman.

Kata Kunci: Grafis Lingkungan, Desa Wisata Belanja, Tradisional

ABSTRACT

Village shopping tourism is a location new tour located in village sendang dhuwur and located in thousand lamongan. The majority inhabitant of many as handicraftsman batik, handicraftsman gold, and craftsmen embroidery since the xv until now is still maintain element traditional. But in its development that area less be known by people. It caused by lack of information media can give information about village as well as facilities anything that was found in the village to society. To inform location as well as facilities are available necessary information media one of these graphic environment. Graphic the environment is one of the science of design that studies about all forms of graphic design on the environment and can give the visual images in a region. The insertion of visual element in accordance with the characteristics of the village of useful as distinguishing of on graphics the environment in general so can ease people get information about the location and so travels traveled be easier and more comfortable.

Keyword: Environmental Graphics, Village Shopping Tour, Traditional

I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia dan dihuni oleh berbagai macam suku, ras, agama dan etnis yang berbeda-beda. Masing-masing daerah mempunyai karakteristik yang beragam mulai dari alam, kultur budaya, dan adat istiadat. Hal tersebut turut mempengaruhi perkembangan suatu daerah dalam bidang kepariwisataan sehingga terciptalah sebuah alternatif tempat berwisata bagi masyarakat pada umumnya. Tentunya dengan menonjolkan potensi atau unggulan pada daerah tersebut yang diharapkan dapat menarik perhatian wisatawan untuk berkunjung dan dapat memberikan keuntungan tersendiri bagi daerah tersebut.

Seiring berkembangnya bidang kepariwisataan di Indonesia, turut melatarbelakangi munculnya sebuah alternatif tempat berwisata baru yang tidak hanya sekedar menyajikan keindahan alam maupun permainan saja. Tetapi lebih kepada interaksi masyarakat dalam pengenalan kebudayaan sebagai peninggalan bersejarah dan potensi unggulan di daerah tersebut yang disebut dengan desa wisata. Perbedaan desa wisata dengan desa lainnya terdapat pada karakteristik khusus yang dapat dikembangkan dan layak untuk dijadikan tempat tujuan wisata seperti kerajinan, kesenian, hasil kekayaan alam laut maupun pegunungan, dan kuliner. Salah satunya seperti Desa Wisata Belanja di Kabupaten Lamongan. Desa Wisata Belanja terletak di Desa Sendang Dhuwur Kabupaten Lamongan Jawa Timur dengan potensi unggulan berupa kerajinan batik tulis, kerajinan emas perak, dan kerajinan bordir. Mayoritas masyarakat Desa Sendang Dhuwur berprofesi sebagai pengrajin batik, emas perak, dan bordir.

1.1. Grafis Lingkungan

Grafis lingkungan atau dengan istilah lain yaitu *Environmental Graphic Design (EGD)* adalah Segala bentuk grafis yang ada di lingkungan mencakup *signage*, *wayfinding system*, *information design*, *pictogram*, ornamen grafis pada sebuah bangun serta tulisan pada objek dua dimensi atau tiga dimensi (Concept, 2008:12). Logo pada grafis lingkungan dapat memberikan citra visual sebagai identitas suatu wilayah. Selain itu salah satu media penerapan lain yang terdapat pada grafis lingkungan ialah *sign system* atau sistem penanda. *Sign* dalam Bahasa Indonesia berarti tanda, menurut Pierce dalam buku semiotika komunikasi visual (Tinarbuko, 2009:13) menyatakan bahwa tanda adalah sesuatu yang dapat mewakili sesuatu yang lain dalam batas-batas tertentu. Sementara menurut Saussure dalam buku semiotika komunikasi visual, tanda adalah kesatuan dari dua bidang yang tidak dapat dipisahkan, sebuah tanda (berwujud kata atau

gambar) mempunyai dua aspek yang ditangkap oleh indra kita yang disebut dengan *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda) merupakan konsep atau makna apa yang direpresentasikan oleh aspek pertama yaitu penanda (Tinarbuko, 2009:12).

Sign system merupakan seperangkat sistem media informasi yang terdiri dari *sign* informasi, *sign* petunjuk arah, dan *sign* himbauan. Penyisipan unsur visual yang sesuai dengan karakteristik target *audience* dan karakteristik Desa Wisata Belanja menjadi pembeda serta ciri khas daripada grafis lingkungan pada umumnya guna memberikan kemudahan, kenyamanan kepada *audience* dalam menemukan informasi tentang keberadaan lokasi Desa Wisata Belanja maupun fasilitas yang ada di lokasi tersebut.

1.2. Desa Wisata Belanja

Desa Wisata Belanja merupakan salah satu tempat alternatif tujuan wisata yang terletak di Kabupaten Lamongan, Jawa Timur, Indonesia. Desa Sendang Dhuwur berada di wilayah Kecamatan Paciran. Desa Sendang Dhuwur merupakan sentra kerajinan di Kabupaten Lamongan dikarenakan mayoritas masyarakat di desa tersebut berprofesi sebagai pengrajin diantaranya yaitu pengrajin batik tulis, pengrajin emas perak, dan pengrajin bordir. Sebagai warisan budaya peninggalan nenek moyang sejak abad ke-XV hingga saat ini masih terjaga keasliannya oleh masyarakat dengan mempertahankan teknik pembuatan kerajinan secara tradisional. Sebagai salah satu desa penunjang perkembangan perekonomian Kabupaten Lamongan Desa Sendang Dhuwur diresmikan sebagai desa wisata yang bernama Desa Wisata Belanja pada bulan Desember 2011 oleh Bupati Lamongan Bapak H. Fadeli.

II. KONSEP PERANCANGAN

Kenyamanan dalam keharmonisan berbudaya dipilih sebagai *keyword* konsep desain grafis lingkungan. Kenyamanan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mempunyai arti suatu keadaan nyaman, sejuk, dan segar. Terkait dengan fungsi dari grafis lingkungan yaitu memberi kemudahan dalam perjalanan serta suasana baru, berbeda pada suatu wilayah sehingga dapat memberikan rasa nyaman kepada wisatawan atau target *audience* yang hendak berkunjung. Keharmonisan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mempunyai arti perihal keadaan yang harmonis, kesatuan, dan keselarasan. Terkait dengan fungsi dari grafis lingkungan yaitu memberikan suasana baru dengan menonjolkan keunikan wilayah tersebut melalui beberapa media, sehingga mudah dikenal oleh masyarakat dan memberikan rasa nyaman serta keindahan bagi wisatawan yang

hendak mengunjungi daerah tersebut. Berbudaya pada *keyword* menitikberatkan pada unsur tradisional yang sesuai dengan karakteristik tempat dan masyarakat sekitar.

2.1. Konsep Visual

2.1.1. Logo

Logo merupakan sebuah simbol identitas yang dapat mewakili entitas suatu objek atau wilayah yaitu Desa Wisata Belanja. Logo yang terdiri dari logogram (sebuah simbol tulisan yang mewakili kata/makna), logotype (tulisan) serta warna atau kombinasi yang dapat memunculkan kesan tersendiri terhadap lingkungan atau tempat. Logo dirancang dengan bentuk sederhana sehingga mudah diingat oleh target *audience* serta berfungsi sebagai supergrafis dan dapat diaplikasikan ke dalam media-media lainnya. Bentuk visual dari logo didapat melalui penggabungan antara hasil riset terhadap *audience* dan hasil riset observasi pada objek wisata.

2.1.2. Sign System

Sign system dirancang sebagai media informasi tentang lokasi maupun fasilitas yang terdapat di Desa Wisata Belanja kepada *audience*. Bentuk visual *sign system* yang akan dirancang tidak berbeda jauh dengan bentuk *sign* pada umumnya, namun ditambahkan beberapa elemen visual yang terdapat pada logo serta disesuaikan dengan lokasi dimana media tersebut diaplikasikan. Sesuai dengan lokasinya, *sign system* dibagi menjadi 3 bagian yaitu *sign* informasi (*information sign*), *sign* petunjuk arah (*wayfinding*), *sign* himbauan (*advice sign*) berikut penjabarannya:

1. Information Sign

Terdiri dari 2 jenis: pertama *welcome Sign* diletakkan pada area luar lokasi. *Welcome Sign* terbagi menjadi 2 yaitu *main gate* dan *sign board* berpenyanggah sebagai tanda pintu masuk area Desa Wisata Belanja. Kedua *identification Sign* berfungsi sebagai media informasi yang berada ditempat fasilitas umum serta tempat kerajinan yang terdapat di Desa Wisata Belanja seperti fasilitas umum, tempat kerajinan batik, tempat kerajinan emas perak, dan tempat kerajinan Bordir.

2. Direction Sign

Direction Sign berada di area luar berfungsi sebagai petunjuk arah lokasi Desa Wisata Belanja bagi wisatawan yang hendak berkunjung dan area dalam berfungsi sebagai penunjuk arah menuju ke tempat kerajinan maupun fasilitas umum yang terdapat di Desa Wisata Belanja.

3. *Advice Sign*

Advice Sign berada di area dalam lokasi objek wisata. *Advice sign* merupakan *signage* berisi informasi tentang himbauan yang ada pada suatu tempat atau wilayah tertentu seperti pelan-pelan, jangan buang sampah sembarangan, jalan sempit, dan lain-lain.

2.1.3. Layout

Menurut Surianto Rustan (2009:16) layout merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Studi layout yang akan digunakan didapat berdasarkan studi literatur serta riset observasi terhadap keadaan lingkungan pada objek wisata. Menurut Surianto Rustan (2009:27) elemen layout dibagi menjadi 3, dimana dalam pengaplikasiannya pada *sign system* sebagai berikut: elemen visual menyangkut bentuk penyanggah, bentuk *sign board* yang terdiri dari bentuk panah untuk *sign* petunjuk arak serta bentuk *sign* pada umumnya yang dikombinasikan dengan salah satu elemen pada logo, dan *pictogram* tempat fasilitas serta tempat kerajinan. Elemen teks terdiri dari info jarak, nama lokasi terdiri dari teks Desa Wisata Belanja, fasilitas umum, dan tempat kerajinan.

2.1.4. Warna

Warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan (Sanyoto, 2010:9). Menurut Pujiriyanto (2005:43) warna adalah suatu hal yang penting dalam menentukan respons dari orang, warna adalah hal pertama yang dilihat oleh seseorang, setiap warna akan memberikan kesan dan identitas tertentu, walaupun hal ini tergantung dari latar belakang pengamatnya. Warna pada perancangan *sign system* sebagai salah satu penerapan grafis lingkungan ditentukan berdasarkan pada karakteristik yang didapat dari riset observasi Desa Wisata Belanja serta hasil analisa psikografis target *audience*. Warna yang akan digunakan dalam merancang logo dan *sign system* Desa Wisata Belanja ialah warna coklat memberi kesan tradisional, warna hijau memberi kesan harmoni, natural, alami, dan warna kuning keemasan memberi kesan berharga, kejayaan.

2.1.5. Tipografi

Menurut Surianto Rustan (2010:16) pada masa ini tipografi dimaknai sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf. Tipografi memiliki peran yang sangat besar dalam menciptakan sebuah karya desain yang efektif. Hal ini dikarenakan tipografi merupakan unsur pendukung sebuah visual agar dapat dikomunikasikan dengan tepat. Pada kajian literatur berjudul *Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual* karya penulis Priscilia Yunita Wijaya (1999:52-53) *typografi* yang digunakan harus memenuhi 4 aspek dalam disiplin ilmu tipografi diantaranya yaitu *readability* (mudah dibaca), *legibility* (mudah dikenali dan dibedakan), *clarity* (mudah dimengerti) dan *visibility* (mudah dibaca dalam jarak tertentu).

Menggunakan jenis tipografi yang berasal dari keluarga serif karena lebih mudah dibaca sesuai dengan standarisasi *sign system*. Penggunaan tipografi serif sangat tepat digunakan untuk *sign* luar yang membutuhkan waktu keterbacaan secara cepat dan jelas. Font yang dipakai dalam perancangan ini adalah font XXII Arabian-Onenightstand yang dikombinasikan dengan font Fontastique *lowercase* yang digunakan sebagai *lettermark* logo dan Fontastique *texttype* pada *signage*. Bentuk font *lowercase* memberi kesan ramah, luwes yang didapat berdasarkan hasil riset terhadap *audience* dan objek wisata. Jenis font ini memiliki keunggulan dapat menyampaikan pesan komunikasi secara cepat. Font tersebut juga akan mengalami pengembangan, perubahan dengan menggunakan teknik iluminasi huruf dan iluminasi deformasi huruf.

2.1.6. Pictogram

Menurut Rayan Abdullah dan Roger Hubner dalam buku *Pictograms, Icon & Signs* (2006:13), *pictogram* adalah sebuah *visual sign*, sebuah gambar yang diciptakan oleh manusia dengan tujuan untuk mempercepat dan memperjelas komunikasi tanpa menggunakan bahasa atau kata-kata. Pictogram merupakan proses penyederhanaan bentuk disesuaikan gambar asli yang didapat dari riset observasi secara mendalam terhadap objek wisata Desa Wisata Belanja. Jenis *pictogram* yang digunakan pada konsep ini menggunakan prinsip-prinsip dari teori Gestalt.

2.2. Konsep Material

Bahan material yang akan digunakan dalam rancangan kali ini didapat dari studi literatur atau teori-teori yang saling berhubungan. Beberapa material yang akan digunakan ialah sebagai berikut:

2.2.1. Batu

Jenis material batu kapur atau paras. Bahan batu mempunyai tingkat ketahanan terhadap cuaca yang sangat baik sehingga dapat bertahan dalam jangka waktu yang panjang. Selain itu jenis batu kapur atau paras merupakan sebuah material banyak ditemui disekitar lokasi yang dikelilingi oleh bukit batuan kapur paras.

2.2.2. Kayu

Jenis kayu yang digunakan ialah kayu jati karena disekitar lokasi banyak ditumbuhi pohon jati serta kayu jati dapat bertahan dalam jangka waktu lama disegala cuaca. Material kayu juga dapat merepresentasikan unsur tradisional dari konsep desain.

2.2.3. Besi

Material besi sangat umum digunakan dalam proses produksi *signage* karena bahan besi dapat bertahan dalam waktu lama disegala cuaca.

2.2.4. Cat tembok dan Digital printing

Cat tembok dan digital printing digunakan dalam proses *finishing*. Cat tembok digunakan pada pembuat *signage* berbahan dasar besi untuk mencegah terjadinya *korasi* besi atau berkarat. Digital printing digunakan untuk melapisi *sign board* serta sebagai media penyampaian pesan atau informasi.

III. PROSES PERANCANGAN

Tahap selanjutnya ialah proses prancangan dimana pada tahap tersebut hasil dari konsep perancangan mulai diolah. Proses perancangan terdiri dari 3 proses diantaranya ialah *rough design* (sketsa desain), alternatif desain, final desain atau implementasi desain berikut penjelasan proses perancangan sesuai dengan medianya.

3.1. Logo

Tahap pertama yang harus dilakukan untuk membuat logo adalah membuat sketsa desain disesuaikan dengan hasil riset serta konsep desain yang telah dibuat. Tahap kedua ialah membuat alternatif desain dimana hasil dari sketsa desain diaplikasikan kedalam proses digital, pada tahap ini unsur warna mulai dituangkan sesuai dengan karakteristik dan konsep yang diinginkan. Tahap ketiga ialah final desain dimana pada tahap tersebut menghasilkan 1 desain utama yang nantinya akan diolah menjadi supergrafis dengan cara melakukan pemotongan atau *cropping* pada logo sehingga membentuk beberapa elemen visual baru dan akan diaplikasikan pada media-media grafis lingkungan lainnya.

3.2. Sign System

Bentuk *sign system* tidak berbeda jauh dengan bentuk pada umumnya yang dikombinasikan dengan elemen visual baru yang didapat dari bentuk logo seperti penambahan bentuk bunga atau hanya menambahkan lengkungan di tiap ujung *sign board*. Tahap pertama dalam proses pembuatan *sign system* ialah membuat beberapa sketsa desain *signage* yang akan digunakan sesuai dengan konsep, target *audience*, dan keadaan lingkungan dari Desa Wisata Belanja. Hal ini dilakukan supaya desain yang akan diimplementasikan nantinya tidak menimbulkan masalah baru bagi objek wisata tersebut. Tahap kedua ialah proses digital dari hasil sketsa desain. Pada tahap ini, warna dan segala bentuk informasi yang ingin disampaikan berupa piktogram maupun teks mulai dimasukkan. Tahap ketiga ialah final desain berisi hasil desain dari proses digital mulai diaplikasikan dan diproduksi.

IV. KESIMPULAN

Masyarakat umum menginginkan sebuah media informasi yang dapat memberikan informasi dengan mudah pada saat perjalanan mengunjungi suatu daerah wisata maupun bagi masyarakat yang sedang berada di daerah tersebut. Perancangan grafis lingkungan yang melalui tahapan proses perancangan serta dengan konsep yang menarik dapat menjadi media penyampaian informasi yang efektif dan mudah didapatkan oleh target *audience*. Selain itu juga dapat memberikan citra visual sebagai ciri khas baru yang bagi instansi terkait dan tentunya sesuai dengan karakteristik instansi tersebut sehingga dapat menarik perhatian masyarakat sekitar untuk berkunjung. Penyisipan konsep yang baru pada media *sign system* serta saling berkaitan dengan bentuk visual media-media lainnya dapat menjadi pembeda daripada media *sign system* pada umumnya sehingga dapat mempermudah target *audience* mendapatkan informasi tempat tujuan.

KEPUSTAKAAN

- Abdullah, R., & Roger Hubner. 2006. *Pictograms, Icon & Signs : A Guide to Information Graphics*. Singapore: Tames and Hudson.
- Majalah Concept. 2008. *Environmental Graphic Design*. Concept. Jakarta. 4 (23)
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: Andi.
- Rustan, Surianto. 2010. *Font Typografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2006. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi press.
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Wijaya, Pricilia Yunita. 1999. *Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual*. *Jurnal Nirmana*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.

BIODATA PENULIS

Dimas Arif Tirtana, ST. lahir di Surabaya, 26 Juni 1992. Menempuh pendidikan S1 di Universitas Pembangunan Nasional “veteran” Jawa Timur, jurusan Desain Komunikasi Visual pada tahun 2010. Sebagai Desainer komunikasi visual, penulis memilih fokus pada bidang multimedia, video, dan grafis.

Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn lahir di kota Sidoarjo pada tanggal 6 Nopember 1985. Menyelesaikan studi S1 jurusan Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar tahun 2007, S2 Pengkajian Seni/Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2012. Pengalaman kerja sebagai desainer grafis PT. Babel Resonance Sinergi Potensi tahun 2006, Guru Seni Budaya di SMK Negeri 2 Buduran dan SMK YPM 1 Taman tahun 2007, Dosen LB-DKV di Universitas Kristen Petra Surabaya tahun 2012. Pada saat ini bekerja sebagai Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur sejak tahun 2011-sekarang.

LAMPIRAN

1. Logo



Gb.1. Logo Desa Wisata Belanja

2. Pictogram



Gb.2. Pictogram

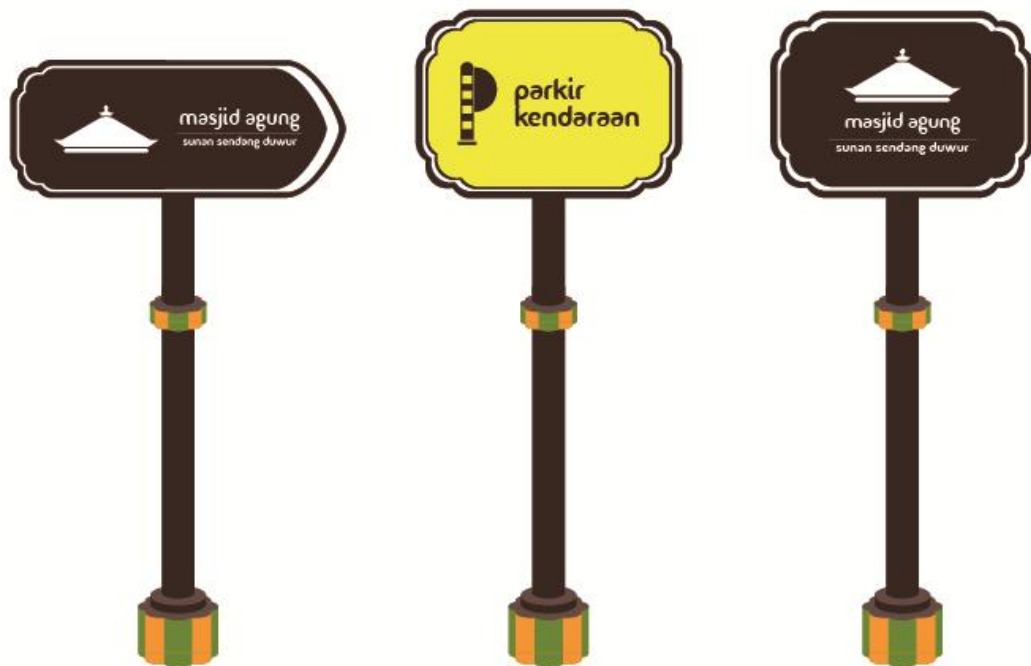
3. Sign System



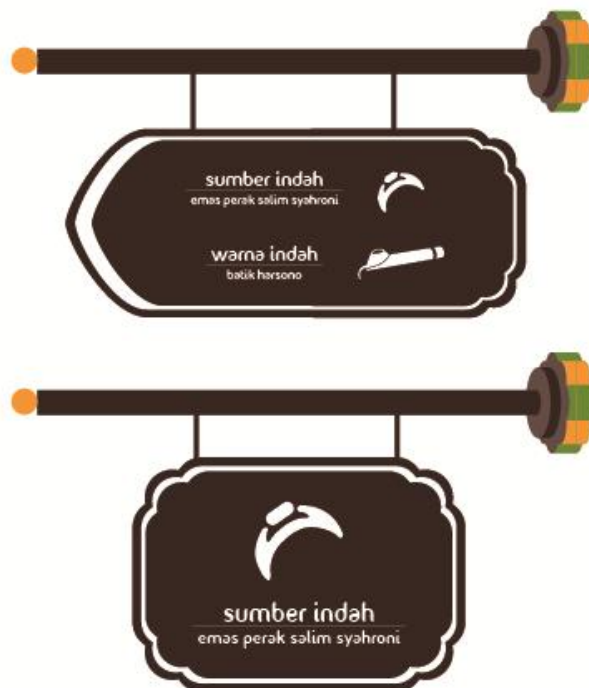
Gb.3. Main Gate



Gb.4. Signage Desa Wisata Belanja



Gb.5. *Signage* Pengrajin dan Fasilitas Umum berpenyanggah bawah



Gb.6. *Signage* Pengrajin dan Fasilitas Umum Berpenyanggah Samping



Gb.7. Stand Pameran Gerilya 2 DKV in Space